|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dell’Unità** | L’EAS è inserito all’interno di un’unità di apprendimento dal titolo: “Conosciamo l’EURO”. UDA in questione si riferisce all’ambito logico-matematico e, trasversalmente, all’aerea dell’autonomia (uso del denaro) e della relazione (lavori di gruppo). |
| **Titolo EAS** | “Allestiamo un mercatino in terza A” |
| **Autore** | Docente di matematica |
| **Livello** | Scuola primaria – classe terza |
| **Breve descrizione** | Lo scopo dell’attività è quello di utilizzare le conoscenze acquisite nel calcolo entro il 100 in simulazioni di situazioni reali (come acquistare in un negozio, mercato …) in cui è necessario addizionare o sottrarre centesimi o euro.  Si proporrà di allestire la classe come uno spazio adibito a negozio con confezioni di alimenti e di oggetti di uso comune con il prezzo esposto.  Gli alunni si suddivideranno nei ruoli di acquirenti e negozianti, simulando situazioni di acquisto/vendita. |
| **Obiettivi educativi di apprendimento** | L’EAS prevede la Ripetizione e l’Esperienza come modalità di apprendimento. Grazie a questa attività gli alunni avranno modo di ripetere ed approfondire ulteriormente i meccanismi del calcolo a mente di sottrazioni ed addizioni. Inoltre potranno imparare, attraverso esperienza diretta, ad utilizzare il denaro per fare acquisti.  Conoscenze, abilità e competenze che si intendono sviluppare:   * Distinguere tra loro le diverse monete * Individuare le monete necessarie per pagare i vari acquisti effettuati * Velocizzare il calcolo mentale entro il 100 * Ipotizzare ciò che si può acquistare con il denaro che si possiede |
| **Livello studenti** | L’EAS si rivolge ad alunni di scuola primaria – classe terza.  L’attività è fruibile da tutti gli alunni con diversi livelli di prestazione e competenza.  I prerequisiti che devono possedere gli alunni sono:   * Conoscere i numeri naturali entro il 100 * Saper operare semplici calcoli mentali * Conoscere e saper eseguire addizioni e sottrazioni * Formulare ipotesi sul potere di acquisto di monete e banconote. |
| **Metodologia didattica** | Modalità didattiche su cui lavorare: esposizione, lavoro sulla relazione e lavoro sul contenuto.  Approccio metodologico: si utilizza un approccio ispirato alla teoria dell’apprendimento reciproco, secondo la quale c’è bisogno dell’altro per costruire il sapere.  Progettando uno spazio-negozio e usandolo nel gioco, gli alunni sono stimolati a praticare il mutuo insegnamento, in quanto ognuno può insegnare ciò che sa ai compagni.  Inoltre, attraverso il gioco, ognuno è coinvolto attivamente, indipendentemente dal livello di conoscenze ed abilità acquisite precedentemente.  Strategie didattiche: spiegazione, simulazione, coperta guidata, role playing, problem solving, reciprocal teaching.  Strumenti, materiali e risorse: LIM, computer, macchina fotografica, monete e banconote, oggetti per allestire lo spazio aula adibito a negozio. |

**PROGETTAZIONE DI UN EPISODIO DI APPRENDIMENTO SITUATO: “Allestiamo un mercatino in terza A”**

Docente: Campo Luigi *I.C. Leonardo Da Vinci, Ciampino*

|  |  |
| --- | --- |
| **Sequenza EAS** | 1. Attività ex-ante: fase di spiegazione da parte del docente sull’utilizzo del denaro e sull’attività da svolgere (FRAMEWORK CONCETTUALE). Visione filmato sull’EURO (STIMOLO). Preparazione prezzi per oggetti ed alimenti portati dai bambini per allestire l’aula (LAVORO PREPARATO A CASA). 2. Attività durante: gli alunni potranno allestire l’aula-negozio con gli alimenti e con gli oggetti di uso comune, già precedentemente preparati. L’insegnante dividerà la classe in 5 gruppi eterogenei. Ogni gruppo avrà 10 min di tempo per distribuire al proprio interno i ruoli di venditore e acquirente.   Ogni gruppo estrarrà casualmente una lista della spesa tra 5 tipologie precedentemente stilate dall’insegnante e dal gruppo classe (COSTRUZIONE CONSEGNA PER ATTIVITÀ IN CLASSE). Ogni gruppo dovrà scegliere quali alimenti e oggetti acquistare considerando che i soldi a disposizione nel borsellino potrebbero non essere sufficienti.  Si fotograferanno i momenti salienti dell’attività.   1. Ex-post: L’insegnante avrà osservato le modalità di approccio e di gestione del compito da parte dei vari gruppi, registrerà gli elementi salienti, le criticità e le soluzioni adottate per risolverle, al fine di discuterne successivamente nel gruppo classe riunito al termine della seconda fase.   Gli alunni potranno vedere, attraverso la LIM, le proprie foto con cui, in seguito, verrà prodotta una presentazione multimediale dell’attività svolta (PUBBLICARE). |
| **Tempo assegnato** | I FASE: 45 min  II FASE: 60 min  III FASE: 45 min  TOTALE: 2 h e 30 min |
| **Setting** | L’episodio di apprendimento si svolgerà all’interno dell’aula. Si proporrà di allestire la classe come uno spazio adibito a negozio con confezioni di alimenti che si consumano quotidianamente. Gli oggetti esporranno il prezzo.  La classe verrà suddivisa in 5 gruppi eterogenei da 4 studenti.  Gli alunni si suddivideranno nei ruoli di acquirenti e negozianti, simulando situazioni di acquisto/vendita.  Successivamente all’EAS, con le foto scattate durante l’attività, gli alunni produrranno una presentazione power point sull’utilizzo dell’Euro e sull’esperienza di mercatino svolta in aula. |
| **Prodotto** | Gli alunni dovranno allestire l’aula come se fosse un piccolo mercato, preparare i prezzi e recitare i ruoli di venditore ed acquirente.  Inoltre realizzeranno una presentazione power point sull’attività svolta in classe. |
| **Attività supplementari** | Attività aggiuntiva: produzione di una presentazione power point riassuntiva dell’esperienza svolta.  Adattamento per studenti speciali: in un secondo momento l’attività può venire riproposta all’alunno con BES in coppia con un compagno. L’alunno sceglierà un oggetto alla volta e ad esso associare la moneta che si avvicina di più al suo prezzo. Il compagno dovrà controllare l’esattezza della scelta delle monete per gli acquisti dell’alunno.  Se l’associazione monete e prezzo è corretta il compagno glie ne darà conferma, altrimenti lo solleciterà a guardare con maggiore attenzione il valore della moneta al fine di correggere la scelta. |
| **Valutazione** | Si rileveranno le criticità ed i punti di forza che ogni gruppo ha incontrato nello svolgimento del compito assegnato; si individueranno i livelli di prestazione di ciascun alunno (relativi alle competenze: Utilizzo dell’Euro in situazioni di acquisto-vendita; Capacità calcolo mentale; capacità di lavorare efficacemente in gruppo) divisi per tre descrittori: INIZIALE, INTERMEDIO, AVANZATO.  Verranno dati alcuni suggerimenti per migliorare le prestazioni degli alunni.  Successivamente i bambini potranno autovalutare il proprio lavoro ed esprimere il proprio giudizio sul lavoro svolto (es. “Quanto mi è piaciuta questa lezione? Quanto penso di aver appreso? POCO/ABBASTANZA/MOLTO”). |

Campo Luigi